



POLITEKNIK  
NEGERI LHOKSEUMAWE

# TIM PEMUDA RENCONG BURANTANG.COM



POLITEKNIK NEGERI LHOKSEUMAWE  
TAHUN 2018

## **A. LATAR BELAKANG**

Kehidupan mahasiswa sangatlah kental dengan serba ngirit, terutama bagi mereka yang harus indekos ketika menempuh studi diperguruan tinggi. Para mahasiswa ini harus bisa menghemat uang kiriman dari orang tua agar cukup dalam waktu satu bulan. Para mahasiswa juga sangat dikenal apabila sudah akhir bulan mencari makanan yang murah.

Demi menghemat uang kiriman dari orang tua, tidak jarang mahasiswa yang jatuh sakit karena pola makan yang tidak teratur. Pola makan yang tidak teratur akan berakibat memunculkan penyakit asam lambung. Seperti yang diberitakan dari sumber harian kompas 16 Juni 2011 menyebutkan bahwa penyakit asam lambung (Gastritis) paling banyak mengincar usia produktif. Terutama anak – anak sudah mengidap penyakit maag sebanyak 27 %. Penyakit maag juga sangat melekat pada mahasiswa hal ini juga diakibatkan faktor kegiatan yang padat sehingga memicu tingkat stress yang tinggi dan juga pola makan yang tidak teratur.

Pola makan yang belum teratur merupakan suatu masalah mayoritas dari para mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa berasal dari luar kota yang menjalani hidup sebagai anak kos. Kebanyakan dari mereka menjalani perilaku atau pola konsumsi makanan yang tidak teratur dan jauh dari kata sehat. Hal ini diakibatkan oleh banyak faktor seperti kegiatan yang sangat padat, kekurangan segi ekonomi, kurangnya kepedulian tentang kesehatan dari makanan dan lain sebagainya. Hal tersebut akan menimbulkan berbagai masalah kesehatan dari yang sedang hingga yang berat yang tentu saja akan menghambat mahasiswa dalam proses belajarnya.

Terlambat makan yaitu lebih dari 4 – 5 jam tidak mendapatkan asupan makanan, akan mengakibatkan perut menjadi kosong, dan kadar gula darah turun. Sensasi kelaparan, perubahan kondisi fisik, emosional, dan bahkan mental mulai terasa, sebagai sinyal untuk mencari makanan. Tubuh mengirimkan pesan kebutuhan makan bisa dalam bentuk mual, sakit kepala ringan, lesu, tidak mampu berkonsentrasi, mudah tersinggung, dan penurunan koordinasi tangan dan mata.

Agar menghindari terjadi ketidakaturan dalam pola makan, maka bisa diatasi dengan memesan makan dengan menggunakan sistem catering. Sistem catering di daerah Aceh terutama di Lhokseumawe lebih dikenal dengan rantangan. Model rantangan ini sudah menjadi suatu kebiasaan sehari – hari masyarakat Lhokseumawe.

Terutamanya bagi mereka yang aktifitas sehari – harinya selalu padat dan tidak sempat untuk masak maupun membeli makan diwarung.

Dari permasalahan ini tim Pemuda Rencong berinisiatif membuat aplikasi BuRantang.com untuk mempermudah masyarakat dalam memesan makanan yang bisa dilakukan secara online / daring.

## **B. TUJUAN DAN MANFAAT PERANGKAT LUNAK**

### **1. Tujuan Perangkat Lunak**

Adapun tujuan dari pembuatan perangkat lunak yakni:

1. Mempermudah akses 24 jam bagi masyarakat / mahasiswa dalam mencari tempat catering / rantang.
2. Mempermudah para penjual / pedagang warung untuk mempromosikan jualannya secara online / daring.
3. Mempermudah masyarakat / mahasiswa untuk melakukan perbandingan harga maupun menu antara satu warung dengan warung lainnya secara online tanpa perlu datang ke masing – masing warung.

### **2. Manfaat Perangkat Lunak**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya aplikasi ini diantaranya:

1. Masyarakat yang memiliki usaha warung makan bisa memiliki tempat promosi secara gratis.
2. Masyarakat / mahasiswa lebih mudah menjangkau warung tempat berjualan makanan tanpa mengunjungi tempatnya.

## **C. BATASAN PERANGKAT LUNAK**

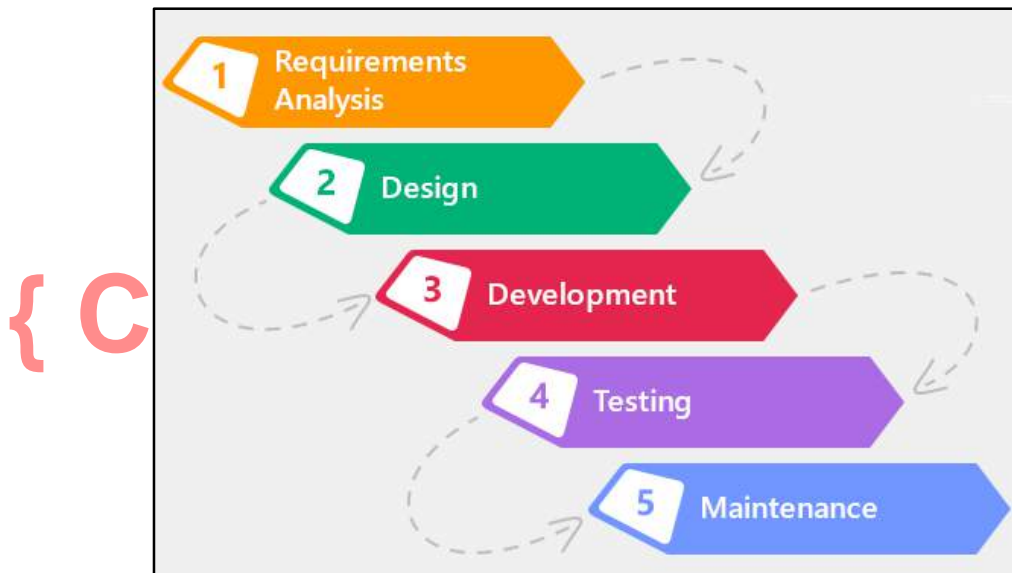
Batasan dari perangkat lunak yang dibuat oleh tim pemuda rencong yakni:

1. Penggunaan aplikasi saat ini untuk lokasi yang berada di daerah Kota Lhokseumawe sampai Kabupaten Aceh Utara.
2. Pengguna yang bisa memiliki hak akses aplikasi apabila telah melakukan proses registrasi.

3. Selesai proses registrasi dilakukan aplikasi akan memberikan notifikasi kepada pengguna.

#### D. METODOLOGI PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Proses pengembangan perangkat lunak yang digunakan oleh tim Pemuda Rencong dalam membuat aplikasi yakni menggunakan metode *waterfall model*.



**Gambar 1 Metode pengembangan perangkat lunak waterfall model**

Tahapan penggunaan dari setiap model yakni:

##### 1. *Requirements analysis*

Pada tahapan ini tim telah melakukan proses wawancara kepada para pengguna jasa catering / rantang. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan sebanyak 70 % mereka sangat memerlukan aplikasi yang bisa mempermudah dalam pencarian tempat catering / rantang. Sementara 30% menjawab tidak peduli.

##### 2. *Design*

Setelah melakukan proses survey tim membuat langkah selanjutnya yakni membuat desain sistem yang bersifat *user friendly*. Hal ini dilakukan agar

pengguna mudah dalam menggunakan aplikasi. Agar mudah diakses juga oleh pengguna maka aplikasi ini berbasis web yang juga bisa diakses dengan menggunakan android.

### 3. *Development*

Tahapan ini adalah proses pembuatan aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman PHP yang berbasis framework.

### 4. *Testing*

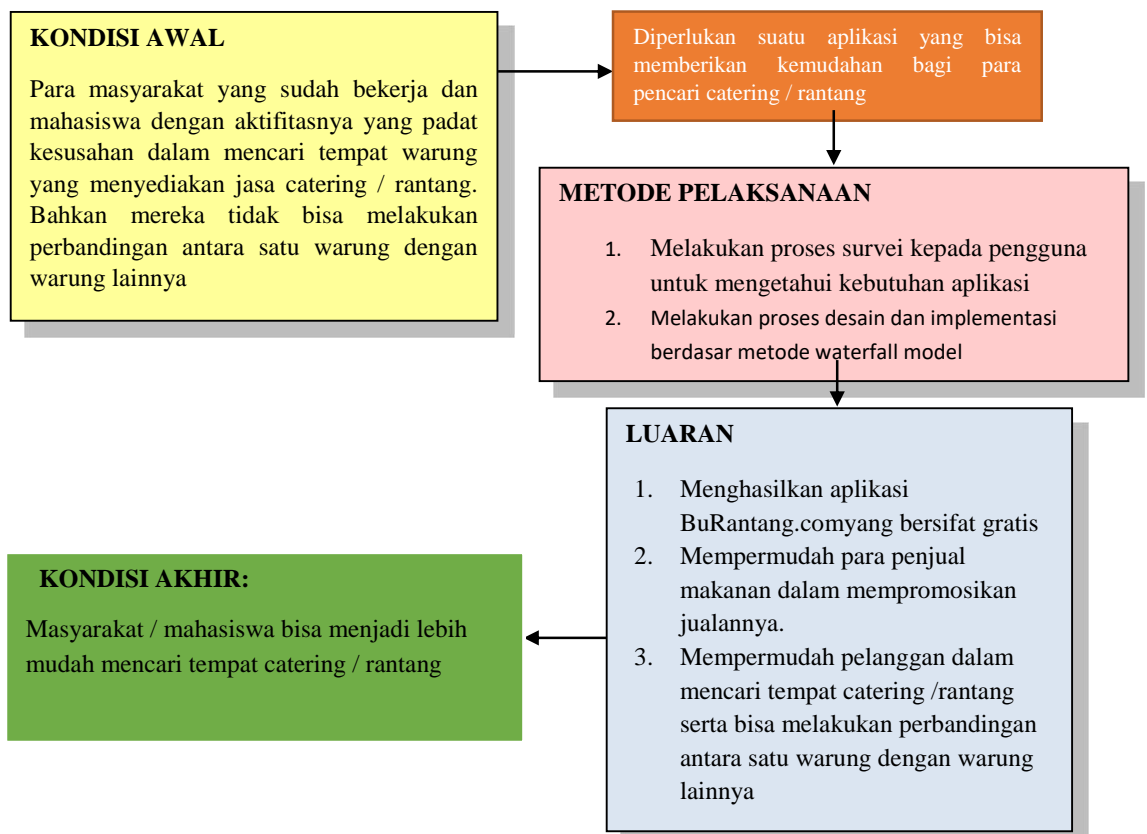
Sebelum aplikasi ini digunakan oleh para pengguna langsung maka tim terus melakukan proses pengujian untuk memastikan semua menu yang ada pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik.

### 5. *Maintenance*

Proses ini terus dilakukan oleh tim Pemuda Rencong agar aplikasi yang dibuatnya bisa menjadi handal dan digunakan oleh masyarakat / mahasiswa.

## { CODE\_STEADY }

### E. ANALISIS KEBUTUHAN DAN DESAIN SOLUSI PERANGKAT LUNAK

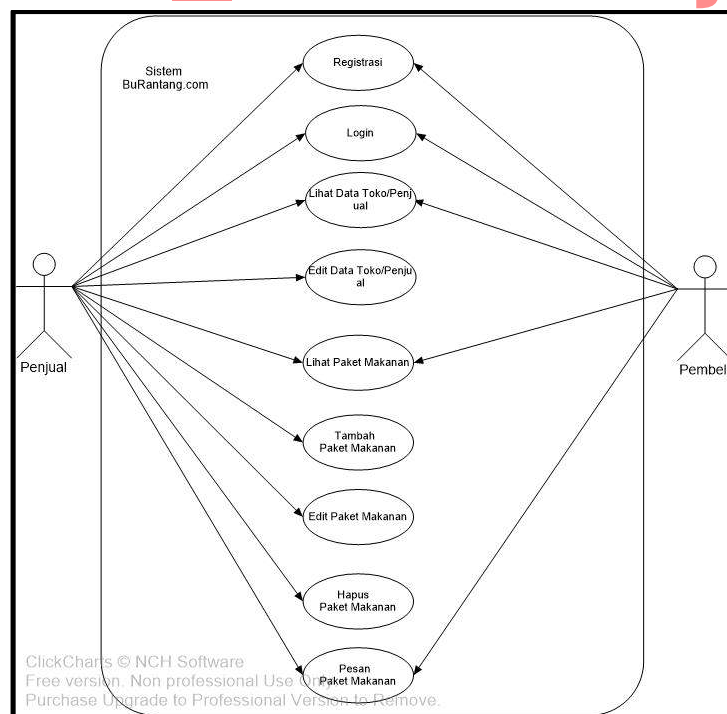


## F. IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK

Tahap implementasi perangkat lunak yang dilakukan tim Pemuda Rencong dibagi kedalam 3 bagian, yaitu tahap perancangan sistem menggunakan Use Case Diagram, tahap perancangan database menggunakan Entity Relational Diagram, dan tahap perancangan interface aplikasi.

### 1. Perancangan Sistem

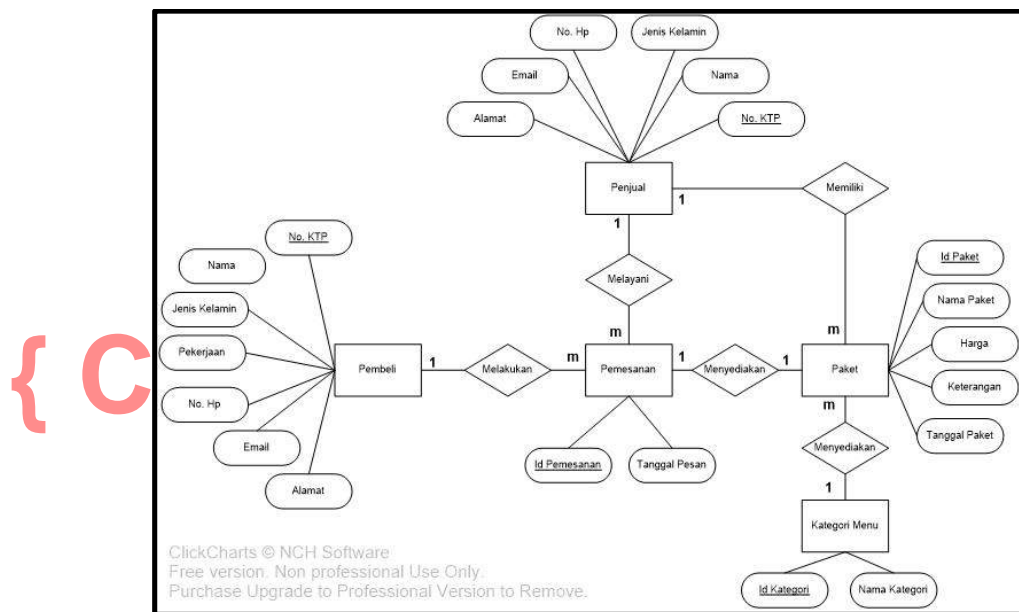
Pada tahap pertama tim Pemuda Rencong melakukan perancangan sistem aplikasi BuRantang.com menggunakan Use Case Diagram. Use Case Diagram dimaksudkan untuk menjelaskan interaksi antara aktor penjual dan aktor pembeli didalam sistem aplikasi ini. Terlihat pada **gambar 2** Aktor Penjual dapat melakukan registrasi, login, melihat dan mengedit data “Toko” nya, melihat, menambah, mengedit dan menghapus data paket makanannya, juga dapat memesan. Sedangkan aktor pembeli dapat melakukan registrasi, login, melihat data “Toko” si penjual, melihat paket makanan yang tersedia dan dapat memesan paket makanan.



**Gambar 2 Use Case Diagram Sistem BuRantang.com**

## 2. Perancangan Database

Pada tahap selanjutnya tim Pemuda Rencong melakukan perancangan database aplikasi BuRantang.com. Pada perancangan ini, didapatkan 5 tabel yang menyusun sistem database yaitu tabel Pembeli, tabel Penjual, tabel Kategori Menu, tabel Paket dan tabel Pemesanan. Dengan menggunakan Entity Relationship Diagram, dapat dilihat pada Gambar 3 bagaimana hubungan dari kelima tabel tersebut didalam sistem aplikasi.



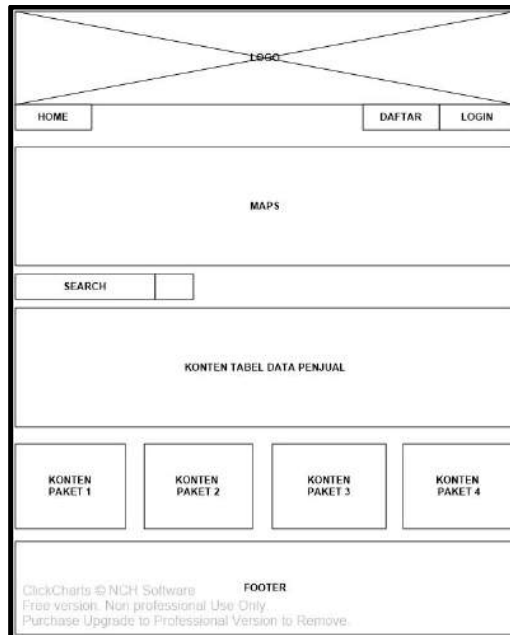
**Gambar 3 Entity Relationship Diagram Sistem BuRantang.com**

## 3. Perancangan Interface

Pada tahap akhir implemementasi, tim Pemuda Rencong melakukan perancangan interface guna dapat menghasilkan *User Interface* yang menarik, mudah digunakan dan *User Friendly*.

- Perancangan Halaman Home

Halaman home merupakan halaman utama dan halaman yang pertama kali muncul dari aplikasi ketika user mengakses URL BuRantang.com.



**Gambar 4 Rancangan Halaman Home Sebelum Login**

{ CODE STEADY }

- Perancangan Halaman Daftar Penjual

Halaman daftar penjual adalah halaman bagi user untuk registrasi akun sebagai penjual.

**Gambar 5 Rancangan Halaman Daftar Akun Penjual**



- Perancangan Halaman Daftar Pembeli

Halaman daftar pembeli adalah halaman bagi user untuk registrasi akun sebagai penjual.

**Gambar 6 Rancangan Halaman Daftar Akun Pembeli**

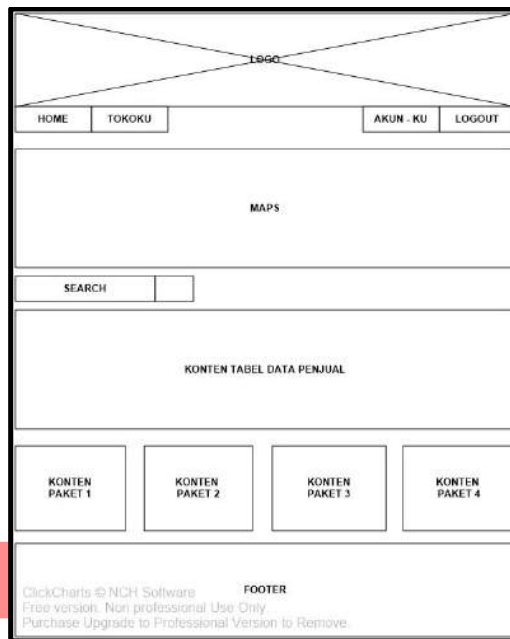
- Perancangan Halaman Form Login

Halaman login adalah halaman bagi user Penjual maupun pembeli untuk masuk / login kedalam aplikasi BuRantang.com.

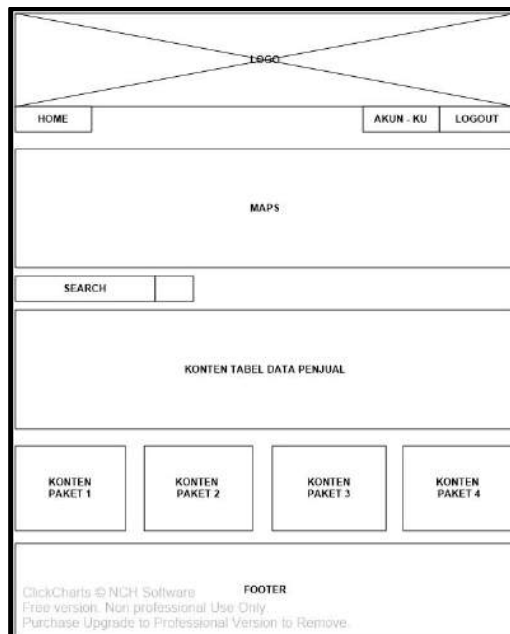
**Gambar 7 Rancangan Form Login**

- Perancangan Halaman Home Setelah Login

Halaman home ini merupakan halaman utama setelah user melakukan login sebagai pembeli ataupun sebagai penjual.



**Gambar 8 Rancangan Halaman Home Akun Penjual**



**Gambar 9 Rancangan Halaman Home Akun Pembeli**

- Perancangan Halaman Tokoku

Halaman Tokoku merupakan halaman bagi user Penjual dimana pada halaman ini user dapat melihat, menambah, mengedit dan menghapus data menu pakatnya.

**Gambar 10 Rancangan Halaman Tokoku Penjual**

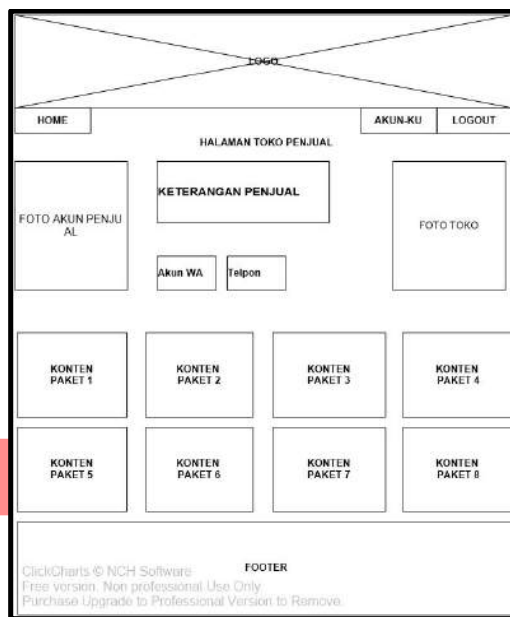
- Perancangan Form Tambah Menu

Form tambah menu merupakan form yang digunakan user Penjual untuk menambah menu paket. Dialog form ini akan muncul ketika button tambah menu di klik

**Gambar 11 Rancangan Form Tambah Paket Menu**

- Perancangan Halaman Toko

Halaman Toko merupakan halaman yang dapat diakses oleh user Pembeli melalui halaman home. Halaman toko akan menampilkan data dari akun penjual yang dilihat dan paket menu yang disediakan.



**Gambar 12 Rancangan Halaman Toko Penjual Diakses Oleh Pembeli**

- Perancangan Form Pesan Menu

Form ini digunakan untuk memesan paket menu. Form akan muncul ketika user memilih memesan menu melalui menu – menu yang dipilih

**NAMA PAKET MENU**

**Konten Paket Dipilih**

**Pemesan**

**HP Pemesan**

**Jumlah Dipesan**

**Alamat Pemesan**

**Keterangan**

ClickCharts © NCH Software  
Free version. Non professional Use Only.  
Purchase Upgrade to Professional Version to Remove

**Gambar 13 Rancangan Form Pemesanan Paket Menu**

## { CODE\_STEADY }

- Perancangan Halaman Akun-ku  
Halaman Akunku merupakan halaman yang digunakan untuk mengedit informasi – informasi diri dari pemilik akun

HOME
AKUN - KU
LOGOUT

**EDIT AKUNKU**

**Username**

**Nama**

**Nomer KTP**

**Jenis Kelamin**

**Nomer HP**

**Pekerjaan**

**Email**

**Alamat**

**New Password**

**Upload Foto Diri**

ClickCharts © NCH Software  
Free version. Non professional Use Only.  
Purchase Upgrade to Professional Version to Remove

FOOTER

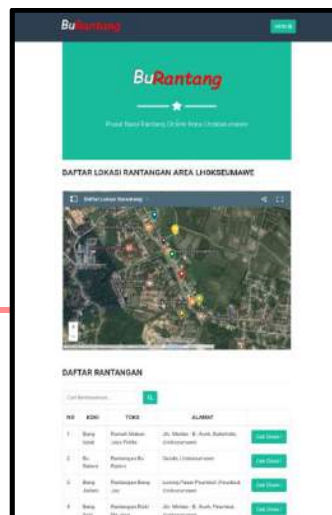
**Gambar 14 Rancangan Halaman Akun-ku**

## G. INTERFACE PERANGKAT LUNAK

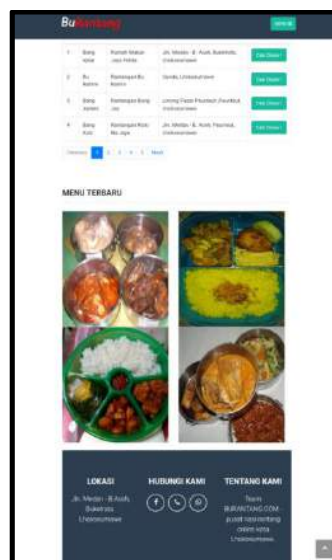
Interface perangkat lunak dibuat berdasarkan rancangan interface yang dibangun dengan menggunakan PHP dan front – end framework bootstrap.

- Halaman Home

Halaman home merupakan halaman utama dari aplikasi. Halaman ini menyediakan 3 konten utama bagi user mencari dan mengakses daftar tempat paket menu, yaitu melalui daftar lokasi penjual di area Lhokseumawe, daftar Penjual yang tersedia dalam bentuk tabel dan daftar paket menu terbaru yang baru saja di upload.



Gambar 15 Halaman Home



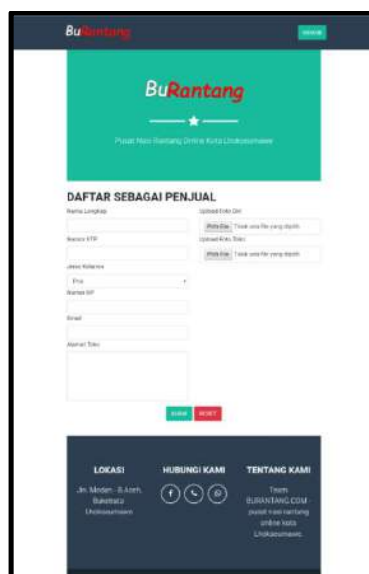
Gambar 16 Halaman Home

- Halaman awal daftar muncul ketika navigasi daftar di klik. Halaman ini akan meminta user untuk memilih mendaftar sebagai sebagai penjual atau pembeli.



**Gambar 17 Halaman Awal Daftar**

- Halaman form ini akan muncul ketika user mendaftar sebagai penjual



### Gambar 18 Form Daftar Sebagai Penjual

- Halaman Form Daftar Sebagai Pembeli

Halaman form ini akan muncul ketika user mendaftar sebagai pembeli

{ CODE\_STEADY }

- Form Login

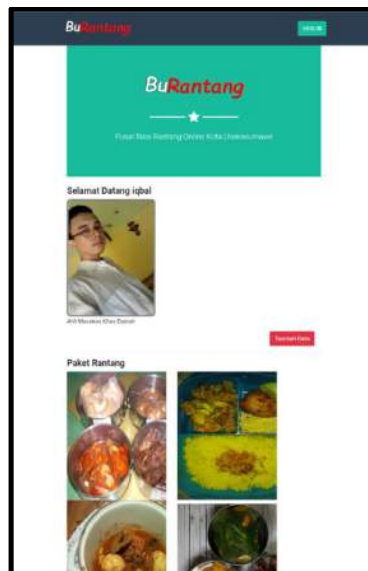
Modal form login akan muncul ketika user meng klik navigasi login.

Gambar 20 Form Login



- Halaman Tokoku Penjual

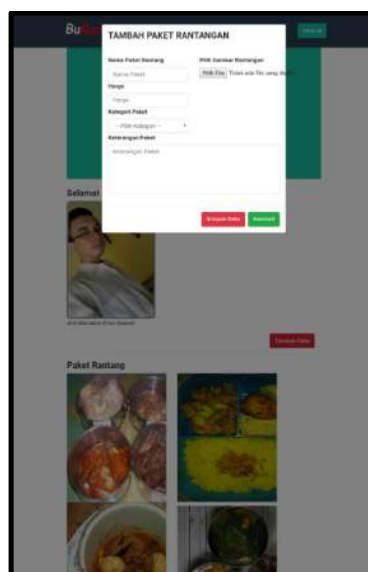
Halaman ini dapat diakses pada tab navigasi ketika user login sebagai penjual/koki



Gambar 21 Halaman Tokoku Akun Penjual

- Form Tambah Paket

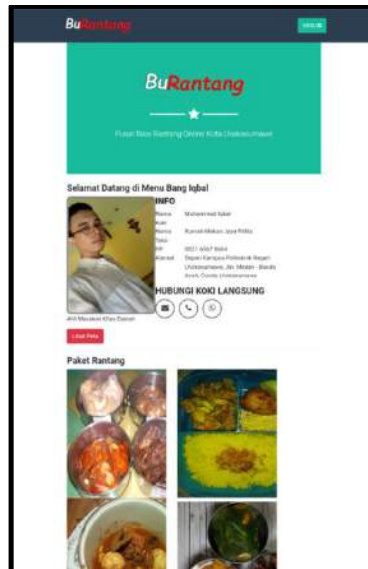
Modal form tambah paket akan muncul ketika user mengklik button tambah pada halaman Tokoku



Gambar 22 Form Tambah Menu Paket

- Halaman Toko Penjual

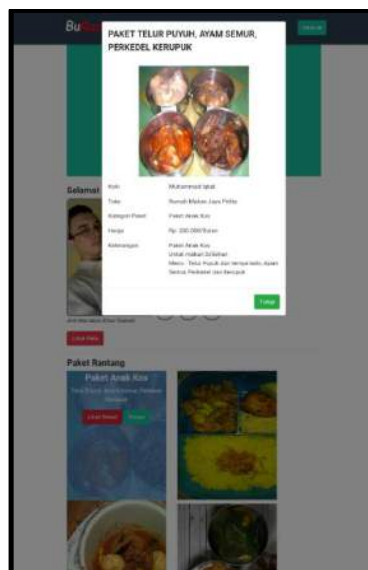
Halaman ini dapat diakses melalui halaman Home



**Gambar 23 Halaman Toko Penjual Yang Diakses Pembeli**

- Form Melihat Detail Menu Paket

Modal lihat detail paket akan muncul ketika user mengklik button detail pada konten/gambar paket



**Gambar 24 Form Melihat Detail Menu Paket**

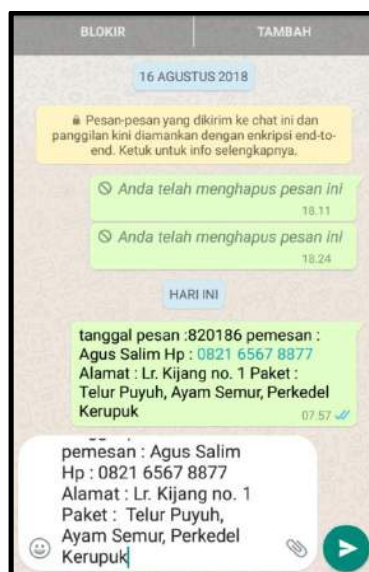
- Form Pesan Menu Paket

Modal pesan paket akan muncul ketika user mengklik button pesan pada konten/gambar paket

Gambar 25 Form Pemesanan

- Pemesanan Direct Pada Whatsapp

Pesanan pembeli akan langsung terdirect kepada Whatsapp penjual ketika tombol pesan segera pada form pesan di klik



Gambar 26 Pemesanan Langsung Masuk Melalui WhatsApp Penjual

## H. DOKUMENTASI PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK

Berikut ini adalah tahapan – tahapan dalam menjalankan aplikasi BuRantang,com :

1. Sebelum dapat mengakses berbagai menu dan layanan yang disediakan, User harus melakukan registrasi sebagai penjual atau sebagai pembeli.
2. Setelah registrasi, user akan mendapatkan username dan password melalui email balasan dari BuRantang.com
3. User selanjutnya melakukan login menggunakan username dan password yang disediakan
4. Selanjutnya, User penjual mengakses halaman TOKOKU
5. User penjual menambahkan paket menu makanan pada halaman TOKOKU
6. Setelah selesai mengupdate / menambahkan menu, user penjual hanya tinggal menunggu permintaan pesanan dari user pembeli
7. Pada bagian user pembeli, user pembeli memilih menu paket terbaru atau melihat informasi TOKO user penjual di halaman HOME
8. User pembeli melakukan pemesanan pada paket menu yang dipilih
9. Pesan pemesanan akan langsung terdirect pada Whatsapp user penjual

Untuk dokumentasi lengkap dan tutorial penggunaan perangkat lunak BuRantang.com dapat dilihat pada halaman Youtube melalui link : <https://youtu.be/IOZQl6WHdIo>

## DAFTAR PUSTAKA

<https://ekonomi.kompas.com/read/2011/06/16/16574899/sakit.maag.incar.usia.produktif>

<http://kunitawuragil.blogspot.com/2015/10/pola-makan-mempengaruhi-sakit-pada.html>

<https://foodtech.binus.ac.id/2015/03/09/dampak-negatif-pola-makan-tidak-teratur/>

{ CODE\_STEADY }